# ISTRUZIONI

Art. NCR00740

## INTRODUZIONE

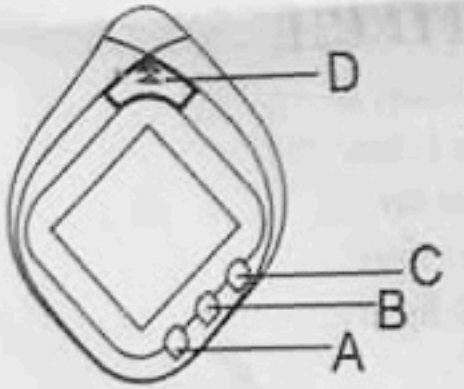
Esistono 6 diverse specie di Be-Bit 2 suddivise in due famiglie. La prima famiglia è composta dal Cagnolino, Coniglietto e Ranocchia mentre la seconda dal Gattino, Elefantino e Gorilla. Ogni cucciolo Be-Bit 2 si trova in una console alla moda chiamata "unità ospite". Le diverse unità possono comunicare fra loro attraverso il dispositivo Infrarossi (IR). Con il passare del tempo, i cuccioli delle diverse unità potranno sposarsi l'uno con l'altro e, poiché appartengono a specie differenti, dopo alcune generazioni, l'unità ospite potrà dare alla luce una delle seguenti specie:Famiglia I: Cagnolino, Coniglietto, Ranocchia, CagnolinoConiglietto, CagnolinoRanocchia, e ConiglioRanocchia.

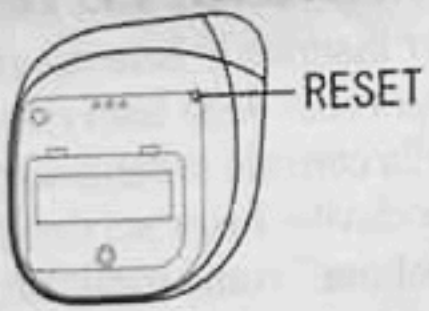
Famiglia II: Gattino, Elefantino, Gorilla, GattinoElefantino, GattinoGorilla, e ElefantinoGorilla.

*Facendo sposare i cuccioli gli uni con gli altri e dando alla luce sempre nuovi figli, il gioco potrà sempre rinnovarsi e non avere mai fine.*

## COMANDI CHIAVE

A-SELEZIONE
B-CONFERMA
C-USCIRE
D-INFRAROSSI



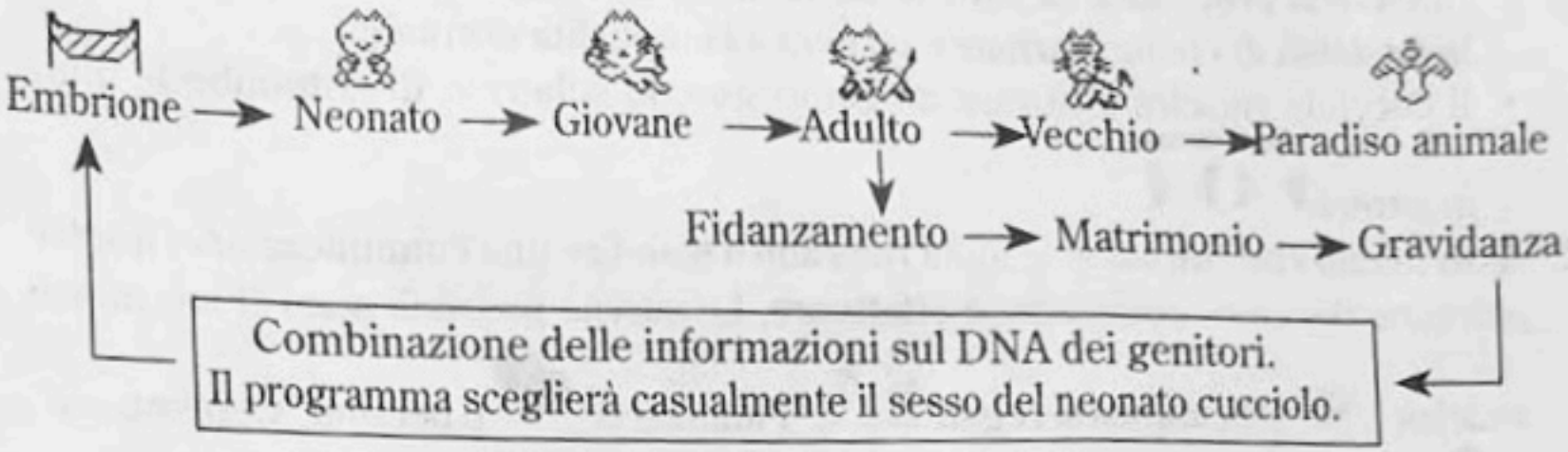




In ogni momento, puoi controllare l'orario premendo B.

- Dando la conferma dell'ultima lettera del nome del cucciolo, il sistema sceglierà automaticamente (selezione random) il sesso del cucciolo e il gioco avrà inizio. Se desideri controllare il sesso del tuo cucciolo, entra nella modalità Caratteristiche come spiegato dettagliatamente più sotto. Se desideri cambiare il sesso del tuo cucciolo premi semplicemente il tasto di reset e segui le istruzioni sopra fino a quando non otterrai il sesso desiderato per il tuo cucciolo.

## CICLO DI CRESCITA

Gli stadi di crescita e la durata di ogni stadio del cucciolo è mostrata nella seguente sequenza:




## MENU FUNZIONI

Riunite in questo gioco si trovano otto diversi menu di funzioni. Tuttavia, a seconda dello stadio di crescita del cucciolo, le funzioni disponibili potrebbero essere meno di otto. In ogni momento, premi A ripetutamente per dare un'occhiata attraverso le opzioni disponibili e premi B per confermare una selezione. Una volta finito con una certa funzione, premi C per uscire. Le funzioni che non sono attualmente disponibili per il cucciolo, poiché non adatte allo stadio di crescita in cui si trova, saranno comunque visibili sullo schermo; quindi, se sceglierai una di queste particolari funzioni, verrà prodotto un suono di rifiuto.

## 1. CARATTERISTICHE

Il tuo Be-Bit 2 si comporterà come un cucciolo vero. Dovrai cercare di assecondare le sue esigenze in base alle sue caratteristiche personali. Ci sono svariate caratteristiche in questo menu. Puoi darvi un'occhiata sullo schermo premendo B ripetutamente.

Le informazioni includono: lo Stato del cucciolo

(Sposato / Ragazza Single / Ragazzo Single ), il Peso (in "G", che è l'unità di misura utilizzata nel mondo Be-Bit 2); il Nome; la Forza ; la Fame ; la Felicità ; l'Educazione ; l'Energia ; la Lotta lo Stato e l'Età (il cerchietto sui diversi gradini rappresenta i diversi stadi di crescita del cucciolo, mentre il numero sopra la freccia indica l'età del cucciolo. Nell'esempio, c'è un 2 sopra la freccia, ciò significa che il cucciolo ha 2 anni. Il cerchietto sopra il terzo gradino indica che il cucciolo è nel terzo stadio di crescita (stadio adulto)). Inoltre, puoi controllare il nome e le foto del cucciolo più giovane (fino a 4 generazioni) premendo ripetutamente A nel menu Caratteristiche.

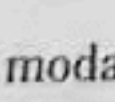
## 2. NUTRIRE

Le diverse specie di cucciolo necessitano di cibi differenti e i diversi stadi di crescita del cucciolo hanno bisogno di tempi e quantità di cibo diverse.

## COMANDI DI AVVIO

- Per iniziare a giocare, tira la linguetta di plastica dal lato dell'unità di gioco e questa entrerà direttamente nella modalità di selezione dell'orario.

**Impostare l'orario e dare un nome al cucciolo**

È molto importante impostare correttamente l'orario dell'unità ospite, in questo modo il cucciolo avrà un comportamento in linea con gli orari naturali. Una volta entrato nella modalità di impostazione dell'orario  , premi A per selezionare l'ora giusta, B per confermare e C per tornare indietro. L'orario e la data devono essere impostate come nella seguente sequenza: ORA<->MINUTI<->MESE<->GIORNO. Una volta confermati l'orario e la data, la data attuale sarà considerata la data di nascita del cucciolo and l'unità ospite entrerà automaticamente dentro la modalità Nascita .

- Quando il cucciolo è nato, il sistema entrerà automaticamente nella modalità di selezione del nome;
- Premi A per scorrere le lettere dell'alfabeto. Premi B per confermare una lettera e passare alla spazio successivo o premi C per tornare allo spazio precedente;
- Il nome del cucciolo può essere lungo al massimo 5 lettere;

- Puoi scegliere fra tre diverse opzioni: cibo , vitamine e acqua .
- Puoi premere A per selezionare una delle alternative e premere B per confermare la scelta.
- La caratteristica fame può essere stimolata solo attraverso il consumo del cibo; tuttavia, l'acqua è necessaria per mantenere il tuo cucciolo in salute.
- La forza del cucciolo può essere aumentata attraverso l'assunzione delle vitamine.
- Assumere troppo cibo o troppe vitamine porterà il cucciolo ad essere sovrappeso e si potrà ammalare.

## 3.ALLENAMENTO

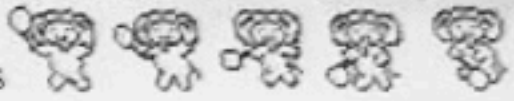
Il cucciolo ha bisogno di essere allenato per aumentare la sua Forza.

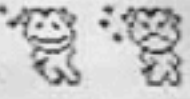
- A seconda del tipo di cucciolo e del sesso, verrà scelto un allenamento adatto a lui/lei. Per esempio:

Ranocchietto Maschio: Attraversare il fiume ;

Gattino Maschio: Scalata ;

Cagnolina Femmina: Salto della corda ;

Elefantina Femmina: Tennis  .

- Questa schermata sarà mostrata se il cucciolo fallisce nell'allenamento 
- Di tanto in tanto l'unità ospite potrà ricompensare il cucciolo con un regalo se avrà superato la sessione di allenamento . Il regalo potrà in un secondo momento essere inviato ad un altro cucciolo utilizzando la modalità di comunicazione degli infrarossi.
- Il cucciolo rifiuterà di allenarsi se sarà troppo stanco oppure malato.

## 4. DIVERTIMENTO

Per rendere felice il tuo cucciolo, utilizza questa funzione.

- Entrerai automaticamente in una o l'altra delle 4 seguenti modalità di gioco a seconda del sesso e della tipologia del tuo cucciolo.

Gorilla Maschietto: Basketball ;

Coniglietto Maschio: Calcio ;

GattinaGorilla Femmina: Hoola Hoop ;

CagnolinaConiglietta Femmina: Ballo .

- In qualsiasi momento durante l'animazione, premi C per uscire.
- Il tuo cucciolo si rifiuterà di giocare se malato.

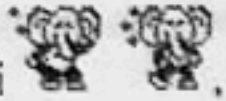
## 5. EDUCAZIONE

Il tuo cucciolo necessita di essere educato quotidianamente affinchè si comporti bene.

- Ci sono due modalità da poter scegliere: Sgridare e Studiare ;

- Premi A per scegliere la funzione e confermala premendo B.
- La modalità Sgridare non può essere utilizzata quando il cucciolo si trova nello stadio Vecchiaia e la modalità Studiare non è disponibile nello stadio Neonato.
- Il cucciolo si rifiuterà di seguire una lezione se è malato.

## 6.CURE MEDICHE

Quando il tuo cucciolo inizia ad ammalarsi  , avrà bisogno di cure mediche per stare meglio.

- Ci sono due cure mediche da poter scegliere: puntura o compressa .
- Premi A per selezionare un'opzione specifica e confermala premendo B.
- Questa funzione è disponibile soltanto quando il cucciolo è ammalato, altrimenti, verrà riprodotto un suono di rifiuto quando cercherai di entrare nel sotto-menu.
- Quando il cucciolo si trova nello stadio Neonato, soltanto la cura puntura è disponibile; la modalità compressa è disponibile solo quando il cucciolo si trova nello stadio della Vecchiaia;
- Quando il cucciolo si trova nello stadio Giovane o Adulto, il trattamento disponibile sarà determinato in base a quanto grave è la malattia del tuo cucciolo.
- Se il tuo cucciolo resterà malato per molto tempo, potrebbe lasciarti e andare in cielo nel paradiso animale. Il gioco allora terminerà e dovrai cominciare nuovamente dall'inizio premendo il tasto di reset. Mantieni il tuo cucciolo nelle migliori condizioni per farlo vivere a lungo.

## 7.IGIENE

Non ti dimenticare di pulire il cucciolo ogni giorno per assicurarti che sia sempre *in ottima salute.*

- Ci sono due opzioni : BAGNO e DOCCIA.
- *Premi A per scegliere una certa opzione e confermala premendo B.*
- *La funzione Bagno* è disponibile solo dopo che il cucciolo avrà lasciato un bisognino per te da dover pulire.

## 8.LUCE

- I cuccioli durante i loro diversi stadi di sviluppo hanno tempi e necessità di riposo diversi. È tuo compito SPEGNERE la luce quando il cucciolo si addormenta.
- Una volta spenta la luce, quando il cucciolo si è addormentato, il sistema automaticamente mostrerà la grafica di un cucciolo addormentato con una luce nera nell'angolo in alto a destra.
- In ogni momento, potrai svegliare il tuo cucciolo accendendo la luce. Questo è qualche volta necessario anche se potrà far diminuire la Felicità del tuo cucciolo. Il cucciolo allora rimarrà sveglio per 15 minuti e poi si addormenterà nuovamente.
- Le funzioni che saranno mostrate sullo schermo cambieranno a seconda dello stato della luce:

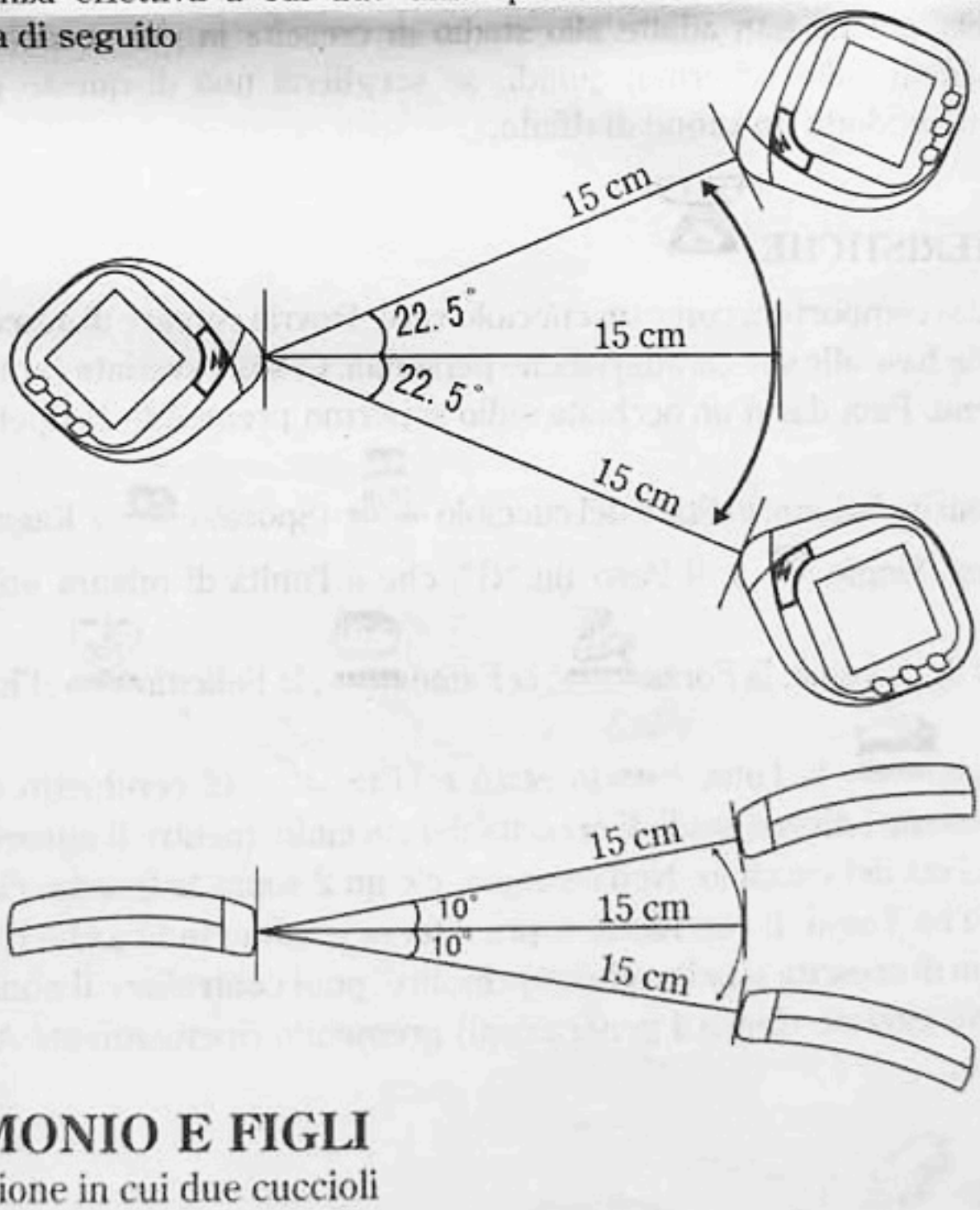
| Stato luce | Funzioni disponibili |
|---|---|
| Accesa | |
| Spenta | |

## COMUNICAZIONE INFRAROSSI

Le diverse unità ospite possono comunicare le une con le altre attraverso la porta infrarossi. Premi il bottone D sull'unità ospite per dare inizio alla modalità di comunicazione. L'unità ricevente deve premere D sulla sua console per confermare il consenso.

1. Premi D e lo schermo ti mostrerà la seguente figura per indicare che il cucciolo sta cercando un altro cucciolo compagno. Se
   - Il cucciolo non riesce a trovare un altro cucciolo con cui comunicare, l'unità ripeterà la procedura un'altra volta, se fallirà nuovamente, l'unità abbandonerà la modalità di comunicazione e tornerà alla modalità normale;
   - Il cucciolo riuscirà a trovare un compagno, lo schermo di entrambe le unità mostrerà .
2. Assumendo che entrambe le unità riescano a stabilire una comunicazione, queste potranno decidere quale azione effettuare. Le attività possibili sono "Fare nuove amicizie" , "Scambiarsi regali" , "Fidanzarsi" e persino "Combattere" .
3. La comunicazione infrarossi è disabilitata, quando:
   - Il cucciolo è nello stadio neonato;
   - La luce è spenta;
   - Il cucciolo è malato.

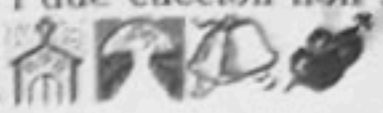
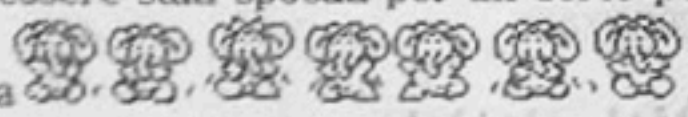
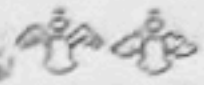
   In queste condizioni, verrà riprodotto un suono di rifiuto se premerai D.
4. La distanza effettiva a cui due unità possono comunicare l'una con l'altra è mostrata di seguito




## MATRIMONIO E FIGLI

Nella situazione in cui due cuccioli

1. decidono di scambiarsi regali;
2. sono di sesso diverso;
3. sono nello stadio adulto e single

Questi due cuccioli inizieranno a farsi compagnia l'uno l'altro . Dopo un certo periodo, se i due cuccioli non si fidanzeranno con nessun altro cucciolo, allora si sposeranno  . Dopo essere stati sposati per un certo periodo, il cucciolo femmina potrà rimanere incinta  . Dopo la gravidanza la cucciolina darà alla luce un nuovo cucciolo e il neonato prenderà il posto del genitore nell'unità ospite. Il gioco continuerà normalmente. Tuttavia, se il nuovo cucciolo non riuscirà a sposarsi in tempo, andrà in cielo nel paradiso animale dopo aver trascorso il suo stadio di vecchiaia  e il gioco finirà.

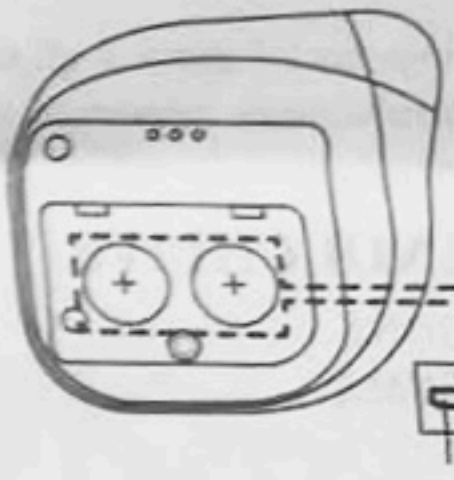
## MANTENERE SANO IL PROPRIO CUCCIOLO

Per mantenere in salute il cucciolo, sarà tuo compito:

- Non lasciare che il tuo cucciolo diventi troppo affamato;
- Ricordarti di nutrire il cucciolo con acqua e vitamine regolarmente;
- Ricordarti di tenere pulito il cucciolo, facendogli la doccia regolarmente. Inoltre ricordati di pulire dopo che il cucciolo è stato in bagno.
- Fargli avere una vita equilibrata che includa allenamento regolare, divertimento ed educazione;
- Curare il cucciolo immediatamente quando si ammala.

## RESET

Se vuoi ricominciare nuovamente il gioco dall'inizio, puoi premere il bottone RESET sul retro della console.




## INSERIRE LE BATTERIE

Per inserire le batterie, rimuovi il coperchio delle batterie sul retro della console svitandolo con un cacciavite. Inserisci due pile tipo "bottone" come mostrato in figura.

## ATTENZIONE!

- Non lasciare le pile alla portata dei bambini: pericolo di soffocamento.
- Utilizzare solo pile del tipo indicato o equivalente.
- Inserire le pile rispettando la corretta polarità positiva (+) e negativa (-).
- Togliere le pile esaurite dal gioco.
- Non creare cortocircuito con i cavi.
- Non cercare di aprire le pile.
- Non mescolare tipi diversi di pile oppure pile nuove con pile usate.
- Non utilizzare pile ricaricabili.
- Non cercare di ricaricare pile non ricaricabili.
- Non gettare le pile nel fuoco, potrebbero esplodere o perdere liquidi.

Età: 6+

Be-Bit 2 è un marchio registrato Rockwood International Ltd.

©2005 Gamze Ltd.
GAMZE™ is a registered trademark of Gamze Ltd.
All Rights Reserved
Made and Printed in China

BC015G-05C-M0